

職業実践専門課程の基本情報について

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地																				
東京コミュニケーションアート専門学校	昭和62年11月18日	篠塚 正典	〒134-0088 東京都江戸川区西葛西6丁目29番9号 (電話) 03-3688-2205																				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																				
学校法人滋慶学園	昭和58年12月23日	浮舟 邦彦	〒134-0084 東京都江戸川区東葛西6丁目16番2号 (電話) 03-5878-3311																				
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																		
文化・教養	文化・教養専門課程	コンピュータエンターテインメント科 (昼間部二)		平成23年文部科学省 告示第167号	-																		
学科の目的	デジタル系技術を中心とした、ゲーム業界・CG映像業界、アニメーション業界で活躍し続けることが出来るクリエイターの育成を目指す。そのために必要な土台となるデジタル技術やデザインの基礎力、最新技術についてのスキル向上など、専門的な知識や技術を学ぶ。																						
認定年月日	平成26年3月31日																						
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な 総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技																
3年	昼間	2700時間	240時間	1320時間	1140時間	0時間	0時間																
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																		
240人	280人	105人	7人	11人	18人																		
学期制度	■1学期(前期):4月1日～9月30日 ■2学期(後期):10月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 出席状況、試験、提出物を元にA,B,C,Dの4段階にて評価																			
長期休み	■春季:3月14日～4月7日 ■夏季:7月21日～8月31日 ■冬季:12月23日～1月5日		卒業・進級 条件	学期ごとに試験を行い、また最終学年の終わりには、卒業試験を行う。科目の成績評価及び進級・卒業判定会議の審議に基づき、進級、課程修了の認定を行う。ただし、演習、実習については演習、実習の成績によって修了を認定することができる。																			
学支支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 担任制度により学期ごとに個人面談を実施。また、保護者を含めた三者面談や学生相談センターによるカウンセリング等も実施している。		課外活動	■課外活動の種類 学園祭等の実行委員会・スポーツ大会実行委員会等 ■サークル活動: 無																			
就職等の 状況※2	■主な就職先、業界等(平成29年度卒業生) 株式会社セガゲームズ、株式会社スクウェア・エニックス 株式会社バンダイナムコスタジオ、株式会社オー・エル・エム ■就職指導内容 履歴書添削、ポートフォリオ(作品集)指導、面接指導等 ■卒業生数 73 人 ■就職希望者数 55 人 ■就職者数 55 人 ■就職率 : 100.0 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 75.3 % ■その他 ・進学者数: 0人 (平成29年度卒業者に関する平成30年5月1日時点の情報)		主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>なし</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	なし											
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																				
なし																							
中途退学 の現状	■中途退学者 1名 平成29年4月1日時点において、在学者 258名(平成29年4月1日入学者を含む) 平成30年3月31日時点において、在学者 257名(平成30年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 経済的理由、病気・治療、学生生活不適合、進路変更 ■中退防止・中退者支援のための取組 個人面談、学費相談、保護者面談、3者面談、補習、学生相談センターとの連携		■中退率 0.4 %																				
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 出席率を基準とした留学生対象の学費減免制度あり ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																						
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無 ※有の場合、例えば以下について任意記載																						
当該学科の ホームページ	http://www.tca.ac.jp/creative/school/public/info/index.html																						

1.「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

クリエイティブ業界において、人に感動や喜びを与えられるベストクリエイターとしての即戦力が身に付けられるよう、職業人教育を実施していくために、業界が必要とする人材を業界と共に育成する、産学連携教育システムのもと、すべての教育課程を編成している。

具体的には主に次の3つを基本方針としている。

- 1.専任教員と業界で現役として活動している兼任教員による講師会議にて、現在の在学生の状況を踏まえ、業界に求められる即戦力を育成するための方策を検討、授業内容の改善を図る。
- 2.普段は授業等で学生と関わらない、第三者として助言を受けることで、学生の現状を切り離れた業界からの要望を把握するため、教育課程編成委員会を設置。業界動向や、業界の方の意見、要望などを取り入れ、授業内容の見直しや授業方法の改善・工夫等を行う。
- 3.学校主催の合同企業説明会への参加企業、業界研修の受け入れ先企業、授業への企業課題の提供をいただいている企業から情報提供を得て、今後求められる即戦力を把握。授業内容の改善に活かす。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会は、理事会のもとで各校ごとの委員会が設置され、(添付教育課程編成委員会規程参照)、委員会の適切な運営は理事長が担保する。また、学校運営においては、教員組織規則において、「委員会での審議を通じて示された企業等の要請その他の情報、意見を十分に活かし、実績的かつ専門的な職業教育を実施するにふさわしい教育課程の編成に努める」ことが明記され、この定めに従い、委員会を運営する。

具体的には次の流れで教育課程を作成する。

教務部が学生の学習状況や学生が目指す業界の状況から原案を作成する。原案は第1回教育課程編成委員会にて吟味し、業界事情を鑑みた指摘事項を教務部に提示する。指摘事項を元に再度教務部にて調整を行い、第2回教育課程編成委員会にて確認を受ける。その後、学校長の承認をもって最終決定となる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

平成30年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
溝川 誠司	社団法人 日本広告制作協会	平成30年4月1日～平成32年3月31日	①
勝島 健太	株式会社リダスター	平成30年4月1日～平成32年3月31日	③
篠塚 正典	学校法人滋慶学園 東京コミュニケーションアート専門学校	平成30年4月1日～平成32年3月31日	学校長
濱 絹代	学校法人滋慶学園 東京コミュニケーションアート専門学校	平成30年4月1日～平成32年3月31日	事務局長
東 妥衣子	学校法人滋慶学園 東京コミュニケーションアート専門学校	平成30年4月1日～平成32年3月31日	事務局次長
大竹 豊	学校法人滋慶学園 東京コミュニケーションアート専門学校	平成30年4月1日～平成32年3月31日	教務部長
河野 宣文	学校法人滋慶学園 東京コミュニケーションアート専門学校	平成30年4月1日～平成32年3月31日	学科長

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

年2回 10月および2月に実施

(開催日時)

第1回 平成29年10月8日 17:00～18:30

第2回 平成30年 2月3日 11:00～12:30

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況
平成29年10月8日の委員会で頂いた意見に基づき、平成30年度カリキュラムを作成。平成30年2月3日の委員会にて報告し、承認を経て以下のように改定し、実施している。

- ・「VR最新技術への対応」
⇒ VR機器を導入し、業界から専門家を招いて対応する
- ・「学生の目標設定」
⇒ 担当が一人ひとりに面談しながら目標設定を行うよう強化する。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針
業界が求める人材を業界とともに育成する「産学連携教育」を基本方針とし、専門技術・知識、並びに人間力を持ち合わせた人材の育成を行うため、企業から仕事を課題としていただく「企業プロジェクト」を通して実践的な授業を展開する他、現場の第一線で活躍するプロに兼任教員を依頼するなど、授業内容を業界関係者と共に企画立案し、その実施・達成度評価を行う。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容
＜プロジェクト概要＞
【目的】
企業からの依頼によるキャラクターデザインと制作を通して、マーケティング力、コンセプト構築力、スケジューリングなど、業界で即戦力となる力の育成を図る。
【プロジェクト内容】
サファイアアートPolarisシリーズのオリジナルマスコットキャラクターIP「天音綺青空」の妹分にあたる新キャラクターをデザインする。
【連携内容】
企業は業界視点で学生の課題を発見し、必要な情報を提供することでプロのクオリティに近づくアドバイスを行う。学校はプロジェクトが円滑に進むよう、企業から与えられた課題への学生フォローを行う。
＜評価方法＞
【学校】作業報告書を元にスケジュール管理とクオリティを評価。
【企業】キャラクターコンセプト、作品のクオリティを企業側で審査。

実施期間：平成29年6月1日～7月15日
企業評価日：平成29年7月20日
学校評価日：平成29年7月20日

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
制作技法	作品制作の方法論を学び、個人やグループで作品を制作します。	株式会社サファイアアート

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針
学園の定める教職員規程において、教員の授業内容・教育技法の改善並びにクラス運営の向上、マネジメント能力を含む指導力の向上を研修の目的と定めている。
平成28年度においては、業界の現状と動向についての把握と具体的な必要とされるスキルを学ぶ研修、および中途退学者防止に向けた「学生一人ひとり」に対する対応策の企画立案・実施・評価というPDCAサイクルを展開することを年間の教育活動の中心とし、以下の要素が年間の授業内容に反映されるよう研修を行った。

- ① キャリア教育の視点
- ② カリキュラム改善、教育技法の改善

(2) 研修等の実績

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名「春季講師研修会」(連携企業等: 有限会社デジタルノイズ、有限会社アソー、スタジオねじ、株式会社ポイントライツ)

期間: 3月26日(日) 対象: 全教員

内容: 「CG最新技術」をテーマに研修を実施。近年業界で多用され始めたソフトウェアや技術動向の情報を共有し、業界で求められるスキルを授業の中でどうフィードバックしていくべきかを学んだ。

研修名「秋季講師研修会」(連携企業等: 有限会社デジタルノイズ、株式会社クリーク&リバー、株式会社ポイントライツ)

期間: 10月8日(日) 対象: 全教員

内容: 「ゲーム業界動向」をテーマに研修を実施。東京ゲームショー出展の反省と振り返り、業界の最新状況を共有した。

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「春季講師研修会」(連携企業等: 有限会社デジタルノイズ、有限会社アソー、スタジオねじ、株式会社ポイントライツ)

期間: 3月26日(日) 対象: 全教員

内容: 人材育成のポイントをテーマとした研修、現在の学生状況を中心に情報共有を行い、学生に対する指導力の向上につなげる研修を行った。

研修名「秋季講師研修会」(連携企業等: 有限会社デジタルノイズ、株式会社クリーク&リバー、株式会社ポイントライツ)

期間: 10月8日(日) 対象: 全教員

内容: 前期学生状況の共有と今後の指導方向性をテーマとした研修。特に来年度就職活動を行う2年生に向けての指導方向性を整理し、共有した。

(3) 研修等の計画

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名「春季講師研修会」(連携企業等: 有限会社デジタルノイズ)

期間: 3月24日(土) 対象: 全教員

内容: ゲーム・アニメ・CG業界の技術動向について

研修名「秋季講師研修会」(連携企業等: 有限会社デジタルノイズ、有限会社アソー、スタジオねじ、株式会社ポイントライツ)

期間: 10月下旬(詳細未定) 対象: 全教員

内容: ゲームショー報告と来年度の業界が求めるポートフォリオ・方向性について

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「春季講師研修会」(連携企業等: 有限会社デジタルノイズ)

期間: 3月24日(土) 対象: 全教員

内容: 求められる技術の分類について

研修名「秋季講師研修会」(連携企業等: 有限会社デジタルノイズ、有限会社アソー、スタジオねじ、株式会社ポイントライツ)

期間: 10月下旬(詳細未定) 対象: 全教員

内容: 来年度就職活動を行う2年生に向けての指導方向性

4. 「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1) 学校関係者評価の基本方針

卒業生、保護者代表、近隣関係者、高校関係者並びに、業界関係者により構成される学校関係者評価委員会を組織し、この委員会が、学校教職員が行った自己点検・自己評価の内容を審議・評価することを通じ、学校運営の改善に生かす事を方針とする。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応	
ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像
(2)学校運営	運営方針 事業計画 運営組織 人事・給与制度 意思決定システム 情報システム
(3)教育活動	目標の設定 教育方法・評価等 成績評価・単位認定等 資格・免許取得の指導体制 教員・教員組織
(4)学修成果	就職率 資格・免許の取得率 卒業生の社会的評価
(5)学生支援	就職等進路 中途退学への対応 学生相談 学生生活 保護者との連携 卒業生・社会人
(6)教育環境	施設・設備等 学外実習、インターンシップ等 防災・安全管理
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動 入学選考 学納金
(8)財務	財務基盤 予算・収支計画 監査 財務情報の公開
(9)法令等の遵守	関係法令、設置基準等の遵守 個人情報保護 学校評価 教育情報の公開
(10)社会貢献・地域貢献	社会貢献・地域貢献 ボランティア活動
(11)国際交流	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

職業人教育を通じて社会に貢献できるよう、健全な経営基盤を持つ学校運営を目指す。そのために、学校評価委員会の委員からの意見を踏まえて、教育活動・環境の充実や学生支援の強化などの改善をしている。
具体的には、学校の理念について、わかりやすい冊子にしてほしいという意見には、保護者会で使用する来校保護者向け資料を改定、理念などをわかりやすく改定した。また教育活動の項目について、セルフマネジメント、チームマネジメントなどミドルレベル人材教育の充実を強化。また学生支援としては、合理的配慮が必要な学生が増えていることを受け、入学前支援・在校中支援・卒業後支援についても、チュードントサービスセンター、カウンセリング、専門家(カウンセラー)との連携を強化していく。また、CRE分野用の新校舎についても、業界水準に合わせた機材環境設備を用意するよう留意する。職員についても、働き方改革の基本方針は評価されたので、平成30年度より実施している。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

平成30年5月1日現在

名前	所属	任期	種別
永井 克仁	AFASスワ南	平成30年4月1日～平成32年3月31日	卒業生
矢嶋 和美	クリエイティブデザイン科1年保護者	平成30年4月1日～平成31年3月31日	保護者
菅原 豊	江戸川区新田町会	平成30年4月1日～平成32年3月31日	地域関係者
佐山 義則	公益財団法人日本生態系協会	平成30年4月1日～平成32年3月31日	企業等委員
祖一 俊介	西武ペットケア	平成30年4月1日～平成32年3月31日	企業等委員
妹尾 大輔	神畑養魚株式会社	平成30年4月1日～平成32年3月31日	企業等委員
下 康浩	東武レジャー企画株式会社	平成30年4月1日～平成32年3月31日	企業等委員
溝川 誠司	社団法人 日本広告制作協会	平成30年4月1日～平成32年3月31日	企業等委員

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例) 企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

(ホームページ) ・ 広報誌等の刊行物 ・ その他() ()

URL: http://www.tca.ac.jp/creative/school/public_info/index.html

公開年月日 平成30年7月1日

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

ホームページによる情報公開の他、学校主催の合同企業説明会や卒業・進級制作展などのイベント時での説明会、卒業生の就職先やインターンシップ等受け入れ先への直接訪問によって情報提供を行う。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	学校の概要 沿革 建学の理念 学校安全関連
(2) 各学科等の教育	受入方針 定員 カリキュラム 卒業判定基準 卒業と同時に取得する
(3) 教職員	教職員数 教員の業績
(4) キャリア教育・実践的職業教育	キャリア教育への取り組み 産学連携教育
(5) 様々な教育活動・教育環境	校舎設備紹介 海外実学研修
(6) 学生の生活支援	中途退学防止への取り組み 健康管理
(7) 学生納付金・修学支援	学費一覧 奨学金・教育ローン案内
(8) 学校の財務	財務資料
(9) 学校評価	学校関係者評価結果
(10) 国際連携の状況	留学生支援 留学生の受入状況 外国の学校等との交流状況
(11) その他	なし

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

URL: http://www.tca.ac.jp/creative/school/public_info/index.html

公開年月日 平成30年7月1日

授業科目等の概要

(文化・教養専門課程 コンピュータエンターテインメント科 昼間部二) 平成29年度																
分類	必修	選択必修	自由選択	授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
									講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○				英会話	一般的な日常会話程度のコミュニケーション英語能力を身につけます。	1通	60	-	○			○	○			
○				コミュニケーションスキル	人間関係作りのツールとなるコミュニケーション能力。その習得及び向上を目的に、自己表現スキル、社会的スキル、サービスマインド等を体系的に学び、社会人として柔軟に活用できることを狙いとします。	1通 2通 3通	180	-	○			○	○			
○				専門基礎技術	それぞれの分野ごとに必要となる基礎技術を習得します。	1通	180	-		○		○	○			
○				コンピュータベーシック	コンピュータの基礎知識として業界標準として使われるソフトウェアの使い方を学びます。	1通	60	-		○		○			○	
○				画像制作技法	実際の現場でのゲームや映像制作の設計として、撮影や映像編集技術、映像表示や制作方法など、基礎から応用まで習得します。	2通	60	-		○		○			○	
○				制作技法	作品制作の方法論を学び、個人やグループで作品を制作します。	2通	60	-			○	○			○	○
○				コンセプトワーク	企画立案にはしっかりとした考え方や方向性(コンセプト)が重要となります。アイデアフラッシュによる発想力と企画力をトレーニングします。	3通	60	-		○		○			○	
○				構成技法	作品の全体から一場面まで、それぞれの段階で必要とされる構成技法を学びます。	1通	60	-		○		○			○	
○				表現技法	画面を効果的に演出する映像・画像などの制作方法を習得します。	1通 2通	360	-		○		○			○	
○				コンピュータ技法	コンピュータの基礎知識をベースにし、コンピュータ作画ソフトやプログラミング等について学びます。	2通 3通	240	-		○		○			○	
○				専門ゼミナール	業界トップによる高度な専門性を身につける集中講座を中心に、プロジェクト制の制作講座などを設けています。	2通 3通	240	-			○	○			○	
○				業界研究	目指す業界を正しく知ること、就職に必要な知識とともに、現場力、即戦力を身につけます。	2通 3通	240	-			○	○			○	
○				ポートフォリオ制作	3年間の集大成として、業界で求められるスキルを身につけている証拠としての作品集を制作します。	2通 3通	180	-			○	○			○	
○				画像表現	合成や加工、エフェクト、彩色などで用いられる業界標準のソフトウェアを使って、各種ソフトの操作技法を習得します。	1通	60	-		○		○			○	
○				作品制作	業界に通用する作品制作を行います。また制作に付随して、スケジュール管理やプレゼンテーション力も身につけるため、表現の基礎やマナー、作法を学びます。	1通	120	-		○		○			○	

○		企画演出	作品演出の実践的な技法と、演出業務に必須となる知識を習得します。	1 通	120	-	○	○	○		
○		進級制作	1年間の集大成として、1年間学んだ知識・技術を使って表現した成果を総合的に審査し、進級に値する理解・演習力を習得しているか評価します。	1 通	60	-		○	○	○	
○		卒業制作	3年間の集大成として、これまで学んできた知識・技術を使って表現した成果を総合的に審査し、卒業に値する理解・演習力を習得しているか評価します。	3 通	360	-		○	○	○	
合計				18科目	2700単位時間(単位)						

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
学期ごとに試験を行い、また最終学年の終わりには、卒業試験を行う。その授業科目の成績評価及び卒業判定会議の審議に基づき、課程修了の認定を行う。ただし、演習、実習については演習、実習の成績によって修了を認定することができる。		1学年の学期区分	2期
		1学期の授業期間	15週

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3 (3) の要件に該当する授業科目について○を付すこと。